

## Wniosek kandydata na studia 2. stopnia (magisterskie) o ustalenie różnic programowych

### GRAFIKA

Nazwisko i imię: .....

Telefon: .....

Nazwa ukończonej uczelni: .....

Nazwa wydziału: .....

Ukończony kierunek studiów (rok uzyskania dyplomu): .....

Uzyskany tytuł zawodowy: .....

System studiów, na którym uzyskano oceny: stacjonarne  niestacjonarne  Proszę zakreślić właściwą kratkę

Wnoszę o stwierdzenie stopnia zgodności programu ukończonych przeze mnie studiów z efektami uczenia właściwymi dla kierunku grafika, w oparciu o informacje zawarte w Tabeli 1 (na odwrocie wniosku).

Warszawa, dn. ....

Podpis kandydata: .....

### Decyzja dziekana

Kwalifikuję / Nie kwalifikuję\* kandydata na studia 2. stopnia (uzupełniające magisterskie)

Ustaliam następujące różnice programowe:

| Lp. | Symbol i nazwa przedmiotu z programu studiów 1. stopnia realizowanych na Wydziale Informatyki i Grafiki Akademii WIT | Liczba punktów ECTS | Uwagi |
|-----|--|---------------------|-------|
| 1.  |  |                     |       |
| 2.  |  |                     |       |
| 3.  |  |                     |       |
| 4.  |  |                     |       |
| 5.  |  |                     |       |
| 6.  |  |                     |       |
| 7.  |  |                     |       |
| 8.  |  |                     |       |

Suma:

Uwagi:

.....

.....

Warszawa, dn. ....

Podpis dziekana: .....

\* - niepotrzebne skreślić

Tabela 1.

| Treści kształcenia dla kierunku GRAFIKA   | Minimalna liczba godzin | Minimalna liczba ECTS | Wypełnia kandydat na studia  |               |             |
|---|-------------------------|-----------------------|--|---------------|-------------|
|   |                         |                       | Nazwy przedmiotów z programu studiów realizowanego przez kandydata | Liczba godzin | Liczba ECTS |
| <b>A. TREŚCI PODSTAWOWE</b>   | <b>510</b>              | <b>39</b>             |  |               |             |
| <b>1. Historia i teoria sztuki</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Historia sztuki</i></li> <li>• <i>Historia sztuki nowoczesnej</i></li> <li>• <i>Historia filmu</i></li> <li>• <i>Historia plakatu</i></li> </ul>   | 90                      |                       |  |               |             |
| <b>2. Filozofia, estetyka i socjologia sztuki</b>   | 60                      |                       |  |               |             |
| <b>3. Marketing i wiedza prawna w działalności artystycznej i projektowej</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sztuka reklamy</i></li> <li>• <i>Marketing sztuki</i></li> <li>• <i>Promowanie twórczości</i></li> <li>• <i>Ochrona własności intelektualnej</i></li> </ul>   | 60                      |                       |  |               |             |
| <b>4. Ogólnoplastyczna kreacja wizualna</b><br>na przykład: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rysunek</i></li> <li>• <i>Malarstwo</i></li> <li>• <i>Wiedza o działaniach i strukturach wizualnych</i></li> </ul>  | 300                     |                       |  |               |             |
| <b>B. TREŚCI KIERUNKOWE</b>   | <b>405</b>              | <b>31</b>             |  |               |             |
| <b>1. Podstawy grafiki warsztatowej</b>   |                         |                       |  |               |             |
| <b>2. Podstawy grafiki projektowej</b><br>na przykład: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Liternictwo</i></li> <li>• <i>Typografia komputerowa</i></li> <li>• <i>Łamanie publikacji</i></li> <li>• <i>Projektowanie graficzne</i></li> <li>• <i>Podstawy fotografii cyfrowej</i></li> <li>• <i>Podstawy grafiki internetowej</i></li> <li>• <i>Grafika bitmapowa</i></li> <li>• <i>Grafika wektorowa 2D</i></li> </ul> |                         |                       |  |               |             |
| <b>3. Podstawy multimediiów i technik przetwarzania obraz</b><br>na przykład: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Grafika wektorowa 3D</i></li> <li>• <i>Podstawy animacji</i></li> <li>• <i>Podstawy multimediiów</i></li> <li>• <i>Film cyfrowy</i></li> </ul>  |                         |                       |  |               |             |

# WYSZCZEGÓLNIENIE TREŚCI KSZTAŁCENIA

## A. GRUPA TREŚCI PODSTAWOWYCH

### 1. Kształcenie w zakresie historii i teorii sztuki

Metodologia historii sztuki. Ewolucja działań twórczych. Postawy twórcze i twórczości najważniejszych artystów na przestrzeni dziejów, z uwzględnieniem warunków społecznych i kulturowych. Rola grafiki na przestrzeni dziejów sztuki. Historyczny kontekst rozwoju technik graficznych. Historia polskiej i światowej grafiki warsztatowej i projektowej. Przemiany w technologiach i technikach graficznych i poligraficznych – ich wpływ na formę plastyczną realizacji graficznych.

### 2. Kształcenie w zakresie filozofii, estetyki i socjologii sztuki

Doktryny filozoficzne w ujęciu historycznym. Estetyka pojmowana jako dziedzina filozofii dotycząca zagadnień piękna oraz prezentacji koncepcji dzieł sztuki i twórczości. Antropologiczne i społeczne uwarunkowania twórczości artystycznej. Definicja kultury. Wykładnia kultury. Społeczny i indywidualny odbiór sztuki.

### 3. Kształcenie w zakresie marketingu i wiedzy prawnej w działalności artystycznej projektowej

Pojęcie i metodologia działań marketingowych. Wiedza o mediach. Komunikacja marketingowa. Reklama i jej formy. Rola elementów wizualnych w reklamie. Organizacja działań reklamowych. Psychologia odbioru komunikatu reklamowego. Autopromocja – wymagania rynku pracy, instytucji wystawienniczych, organizacji artystycznych oraz konkursów. Etyczne aspekty działalności artystycznej i projektowej.

### 4. Kształcenie w zakresie ogólnoplastycznej kreacji wizualnej

Kształtowanie warsztatu malarckiego, rysunkowego i rzeźbiarskiego. Problemy formy plastycznej, kompozycji, koloru i przestrzeni. Zagadnienia proporcji i perspektywy. Budowa planów przestrzennych – sposoby tworzenia iluzji przestrzeni. Techniki i technologie w malarstwie, rysunku i rzeźbie. Formalna struktura dzieła plastycznego i tworzących je elementów. Twórcze interpretowanie formy dzieła plastycznego, obrazów i zjawisk. Aranżacja elementów graficznych na płaszczyźnie i w przestrzeni otwartej. Interdyscyplinarne i multimedialne działania plastyczne. Fizjologia i psychologia widzenia.

## B. GRUPA TREŚCI KIERUNKOWYCH

### 1. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki warsztatowej

Techniki graficzne. Metody druku na przykładzie technik druku: wypukłego, wklęsłego i płaskiego. Druk cyfrowy – techniki elektroniczne w grafice artystycznej. Technologia druku. Urządzenia drukujące – narzędzia i materiały. Metody transferu rysunku na matrycę graficzną. Druk wielobarwny z kilku matryc – użycie koloru. Tworzenie cykli graficznych i nakładów prac. Szkoły i kierunki grafiki klasycznej i współczesnej w Polsce i na świecie. Tworzenie przekazu artystycznego osadzonego na gruncie technik grafiki warsztatowej.

### 2. Kształcenie w zakresie podstaw grafiki projektowej

Elementy projektowania graficznego – techniki, technologie, materiały stosowane w realizacji. Techniki i parametry druku. Przygotowanie projektu do druku. Materiały używane we współczesnym projektowaniu graficznym. Techniki mechanicznego i cyfrowego przetwarzania obrazu. Analogowe i cyfrowe narzędzia kreacji, rejestracji i przetwarzania obrazów w pracy projektowej. Zasady tworzenia przekazu wizualnego i budujących go elementów. Kształtowanie graficznej interpretacji pojęć. Łączenie funkcji estetycznej i informacyjnej w grafice. Techniki i metody kreacji graficznej przydatne w projektowaniu. Obraz i tekst jako komponenty komunikatu wizualnego. Historia pisma. Reguły typografii. Kreacja znaku litericznego oraz układu tekstu. Modele koloru używane w realizacjach projektowych, analogowych i digitalnych. Historia grafiki użytkowej. Współczesne tendencje w projektowaniu graficznym.

### 3. Kształcenie w zakresie podstaw multimedialnych i technik przetwarzania obrazu

Treści kształcenia: Techniki i technologie analogowego i cyfrowego zapisu obrazu i dźwięku. Analogowe i cyfrowe narzędzia rejestracji obrazu ruchomego. Techniki animacji. Techniki montażu obrazu i dźwięku. Techniki i sprzęt służący do prezentacji multimedialnych i audiowizualnych. Metodyka realizacji projektu multimedialnego.